



LÉGENDES URBAINES

LES EXPÉRIENCES PUBLIQUES
ET

LES IMPRÉVUS

PROJET.PDF



LÉGENDES URBAINES est un projet artistique porté par le Collectif Projet.PDF qui mêle différentes disciplines et rassemble plusieurs corps de métiers : portés acrobatiques, technique son et lumière, arts plastiques, médiation culturelle, musique, construction...

Au coeur de ce projet, il y a l'envie de créer du lien et des rencontres avec les partenaires et les habitant-e-s du lieu où le spectacle va jouer, et l'envie d'inventer et de jouer dans et avec l'espace public.

L'équipe du Projet.PDF propose des formes artistiques qui se frottent à la réalité, en s'appropriant les espaces du quotidien et en s'adressant à un public le plus large possible.

Note d'intention

Qui n'a pas entendu dire qu'il était "dangereux" pour une femme de sortir seule le soir dans la ville ?

Il y a des peurs qui accompagnent nos réalités quotidiennes.

Il y a celles que l'on nous a inculquées depuis le biberon, celles qui circulent dans les évidences, les non-dits, les interdictions, celles qu'on nous brandit comme un bouclier pour nous protéger de nos propres inconsciences.

Celles qui rappellent des drames réels et aussi, celles qu'on s'imagine, qu'on se crée.

Ces peurs, nous les avons intégrées. Elles conditionnent nos esprits, nos imaginaires et nos confiances en nous. Et la nuit, réveillant les monstres et les loups des histoires de nos enfances, ces peurs sont décuplées.

Notre projet s'inscrit dans cette démarche : reprendre les rues, y insuffler de l'imaginaire, changer nos regards sur ces lieux et y laisser des traces.

L'articulation du Projet LÉGENDES URBAINES

Le spectacle **LÉGENDES URBAINES** est composé d'une déambulation musicale, acrobatique et poétique dans un quartier, suivie d'une scène finale avec un feu et une fête. Ce spectacle se joue en plein air, le parcours et les lieux sont définis avec la structure organisatrice au minimum 6 mois avant la représentation.

Une partie des artistes et techniciennes de l'équipe (6 personnes) arrivent sur place 5 jours avant le jour du spectacle, pour proposer des **EXPÉRIENCES PUBLIQUES ET DES IMPREVUS**.

- **LES IMPRÉVUS** sont des temps d'actions et de présences visibles d'une équipe de 6 personnes du Projet.PDF, pendant 3 jours en amont de la représentation (de J-5 à J-3), dans le quartier où aura lieu le spectacle. L'idée est de "féminiser l'espace public" de façon subtile et décalée, de créer de la rencontre avec les habitant-e-s et d'infuser la présence du projet Légendes Urbaines dans le quartier de la représentation.

Concrètement, cela se traduit par plusieurs actions simples: créer des images de groupes de femmes à des endroits où l'on en voit habituellement peu (skatepark, bars PMU, parcours sportif...), proposer des "impromptus acrobatiques" dans des lieux insolites à différents moments de la journée (à la sortie de l'école ou de la messe, dans un parc...), prendre le temps d'aller discuter avec les habitant-e-s qui seront invité-e-s à l'apéro partagé, rencontrer les gens qui prêteront leur balcon pour le spectacle, créer d'éventuelles complicités pour la représentation.

- **LES EXPÉRIENCES PUBLIQUES** sont des moments proposés par des artistes/membres de l'équipe Projet.PDF, pour appréhender autrement les espaces, son corps dans la ville, être en groupe dans les rues, porter attention à nos sens. L'envie est de partager les réflexions et expérimentations que nous avons traversées au cours de la création du projet **LÉGENDES URBAINES**. Ces rencontres et expérimentations artistiques sont organisées en amont avec les structures associatives de la ville.

Chacune de ces expériences suit une trame commune:

- Un temps d'accueil et de mise en groupe (créer de la confiance, poser un cadre pour se sentir bien)
- Un temps d'expérience (description des propositions en suivant)
- Un temps de discussion pour se partager des ressentis, des réflexions

Elles seront aussi parsemées de surprises proposées par les artistes sous formes d'impromptus acrobatiques, de créations sonores, qui sont des aperçus des matières artistiques du collectif.

Chaque expérience est animée et accompagnée par au moins 2 artistes de l'équipe **LÉGENDES URBAINES**.

Les différentes expériences publiques

APÉRO / GOUTER PARTAGE:

“Des visions féministes de la ville existent déjà, (...) des exemples de pratiques et d'idéaux se manifestent là, maintenant, tout autour de nous. Ce qui se présente sous la forme de petites bulles de résistance ou de façons non conventionnelles d'organiser le travail, la garde d'enfants, la préparation des repas, et ainsi de suite, constitue autant de foyers d'exploration pour élaborer une vision plus englobante et transformatrice.” (Ville féministe, Leslie KERN)

Nous proposons de débiter la semaine d'implantation de LÉGENDES URBAINES, par un apéro et/ou repas partagé avec des habitant.e.s, associations du quartier, des passant.e.s, comme prétexte à la rencontre.

Comme un rituel d'arrivée, nous souhaitons ouvrir un espace de convivialité pour passer un temps privilégié ensemble, que l'équipe se présente, raconte le projet et les expériences qui auront lieu à proximité, que les habitant.e.s ou associations partagent leurs rapports au quartier, leurs usages. Le tout dans une ambiance chaleureuse, avec des échanges informels, des jeux animés par l'équipe Légendes Urbaines qui se modèleront au grès des conversations.

Infos pratiques :

Durée : plusieurs heures, en fin de journée / début de soirée

Public concerné : Tout public

Lieu : Selon la météo, en extérieur ou en salle, de préférence dans un endroit visible, de passage.

Équipement nécessaire : Tables, chaises...

Préparation et gestion de la collation : à définir (géré par le Collectif Projet.PDF, ou chacun.e amène quelque chose, ou commandé à une association de restauration)

L'ATELIERS DE PORTÉS

“On ne se sent pas toujours à l'aise de rechercher différents types de contacts, de s'aventurer dans de nouveaux environnements, ou d'offrir au monde un morceau de soi-même» (Ville féministe, Leslie KERN)

Le coeur du travail de notre collectif est la pratique et le développement des portés acrobatiques. Une des spécificité de notre projet artistique est la mixité choisie entre femmes au sein de l'équipe. Les spectacles, déambulations, expériences et médiations, sont adressées à un public mixte, de tous sexes, âges, origines sociales. L'expérience que nous souhaitons proposer ici s'articule autour de la découverte et de la transmission de cette technique circassienne. Se rencontrer par les portés, jouer à se laisser tomber et se laisser rattraper, se retrouver la tête en bas, être soulevé.e en l'air... L'idée est de s'amuser ensemble, à se mettre en mouvement, pour le plaisir !

Les portés acrobatiques et le travail en collectif sont de beaux outils pour évoquer la peur et le risque. Ils sont vecteurs des notions de responsabilité, de confiance et d'écoute. Ils véhiculent aussi la force de nos corps et de nos volontés. Chacun.e avec sa force, son poids, son âge, ses envies, ses peurs... Nous créons un espace-temps pour jouer, discuter, se surprendre et se questionner, sans jugements, sans objectifs de réussite. Comment vit-on dans nos corps? Qu'est-ce qu'on porte, supporte? Le travail corporel aura pour objectif de « porter » et « se faire porter » en prenant conscience de l'effort et de l'écoute nécessaire dus à la discipline, en prenant conscience de son corps et de ceux de ses partenaires (placement, coordination et écoute).

Infos pratiques :

Durée : 2h, en journée

Public concerné : 12 personnes maximum, tout public par tranche d'âge.

Possibilité d'adapter le public en fonction des demandes. **Lieu** : En extérieur ou en salle selon la météo.

Équipement nécessaire : en salle : tapis puzzle, tatamis.

Toilettes et point d'eau à proximité



L'EXPLORATION URBAINE LES YEUX FERMES:

Dans les expériences, nous proposons d'aborder différentes notions : recherches ludiques, écoute du groupe, confiance, disponibilité, exploration des différents appuis au sol, conscience corporelle etc...

Dans celle-ci, nous approfondirons la confiance en son/sa partenaire.

Après un temps de préparation en binôme (binôme que nous garderons du début à la fin de l'expérience), nous partirons explorer l'espace public à proximité les yeux fermés pendant environ 30 min, avec un-e partenaire pour nous guider et nous faire voyager en mettant le focus sur les sens autres que la vue.

Écouter, toucher, sentir et ressentir sa ville, la redécouvrir à travers ce parcours, jouer avec le temps. Le trajet sera parsemé de surprises sonores.

Dans le rôle de « guide » et de « guidée », il se jouera de la confiance, être attentif et disponible pour l'autre, la guider le plus précisément possible pour rendre ce "voyage" agréable et surprenant à la fois, expérimenter le lâcher prise et différentes façon de guider.

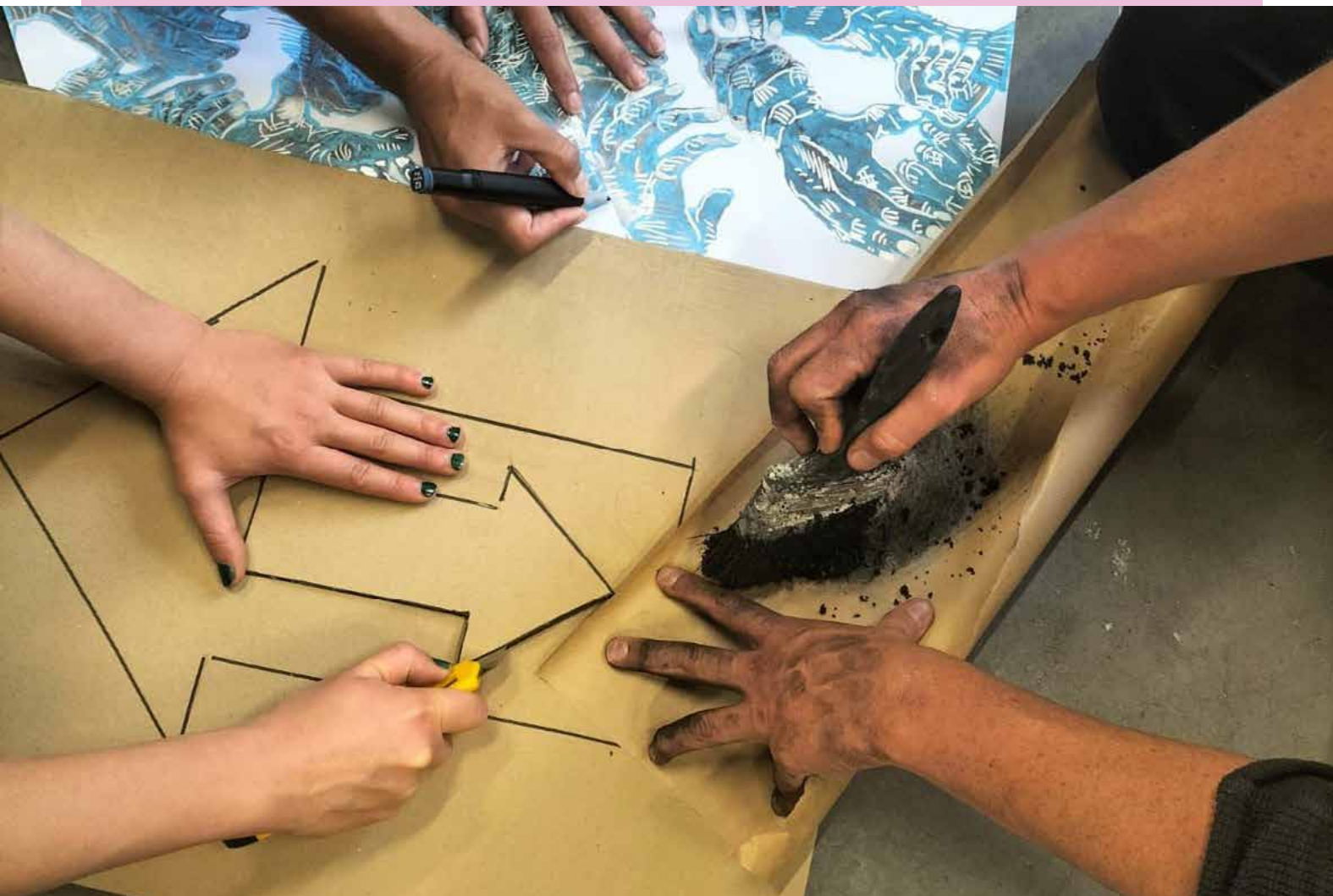
Infos pratiques :

Durée : 1 atelier de 2h

Public concerné : Tout public, 10 personnes maximum

Intervenantes : 3 artistes-animatrices

Lieu : Besoin d'une salle pour le début et la fin de l'atelier. En extérieur, autour de la salle.



LES COLLAGES DE MONSTRES:

"Il y a d'autres façons d'utiliser les espaces urbains qui sont déjà à notre disposition, sans oublier les possibilités infinies pour ce qui est de la création de nouveaux espaces."(Ville féministe, Leslie KERN).

Atelier 1 : Création de ses monstres (2h)

La démarche de cette expérience est de se questionner sur nos peurs, leur donner vie de manière légère et fantaisiste, pour les appréhender, jouer avec, voir même les dépasser collectivement par la création plastique.

A partir d'images d'espaces publics, nous échangeons sur ce que ces endroits nous évoquent, qu'est ce qui nous met en confiance, nous semble inquiétant, dans quels espaces on se sent légitime à aller ou pas.

La deuxième étape est la transformation plastique des ces images, par le dessin, le collage de matières, d'autres images pour les rendre chaleureux, détourner ce qui crée la peur. Pour aller vers la création de monstres sur ces images. Des monstres qui évoquent des émotions que l'on peut ressentir dans l'espace public, qui viennent mêler les représentations de l'imaginaire collectif, des légendes urbaines transmises, des stratégies que l'on a pour y faire face.

Atelier 2 : Laisser des traces, s'appropriier la ville, appréhender la hauteur (2h)

Ces monstres s'associeront à notre travail artistique et entreront en résonance avec la déambulation.

Dans cet atelier nous invitons également les participant.e.s à appréhender la hauteur en leur proposant de coller ces monstres sur des endroits inattendus et peu accessibles. Ces actes de collage proposent de se réapproprier la ville symboliquement et physiquement, y faire des choses qui sortent du quotidien, s'y exprimer en jouant sur l'imaginaire, le jeu et la fantaisie.

Nous utilisons des matériaux naturels et organiques, qui s'effacent avec la pluie et disparaissent avec le temps. Les endroits de collage seront définis avec l'équipe qui nous accueille et avec l'accord des propriétaires des murs concernés.

Infos pratiques :

Durée : 2 ateliers de 2h, en journée ou en soirée.

Public concerné : Tout public, 12 personnes maximum, le même groupe ou 2 groupes différents.

Lieu : Un temps de 2h en salle (type atelier) et un autre temps dans l'espace public, avec la possibilité de laisser des traces sur des murs (collages, dessins effaçables avec le temps)

Équipement nécessaire : 2 échelles ou escabeaux.

GOÛTER DISCUSSION SUR LES PEURS AVEC DES ENFANTS

Nos peurs, nos courages, se les raconter pour les apprivoiser.
On en parle avec les mots et le corps !

Nous proposons d'ouvrir un espace d'échanges et de réflexion, avec des enfants, sur les questions des peurs et de courage en lien avec l'espace public.

De quoi avons nous peur ? D'où viennent ces peurs ? Quels imaginaires conditionnent nos usages du dehors ? Comment les peurs se transmettent de génération en génération ?

La discussion est animée avec des jeux, des lecture collective, pour voir que l'on est pas seul.e à avoir peur, identifier les sensations dans le corps, se partager des stratégies et astuces pour vivre avec ces peurs.

Après les mots, c'est par le corps que l'on expérimente de déjouer sa peur, de mettre en jeu le courage, par des exercices sur la confiance en soi, aux autres.

Le temps de discussion se termine par un goûter.

Cet atelier peut se faire avec un groupe d'enfants ou un groupe parents/enfants.

Infos pratiques :

Durée : 1h30 à 2h

Public concerné : 16 participant.e.s (enfants ou parents/enfants). Groupe par tranches d'âges d'enfants.

Lieu : une salle fermée, sans passage.

Si vous êtes intéressé .e.s par l'une de ces propositions ou que vous souhaitez organiser un atelier ou une rencontre, vous pouvez contacter Sophie Gorisse par mail : mediation.pdf@gmail.com ou au 06.48.63.74.21